

Kapitel 5 - Kybernetik

Regeln

Jede Form von Cyberware wird gemäß den Regeln in Kapitel 3 implantiert. Die einzelnen Implantate geben Boni und verfügen über sogenannte „Powerups“, Sonderfunktionen, die wie spezielle Kräfte eingesetzt werden.

Grundsätzlich funktionieren alle kybernetischen Bauteile wie das ursprüngliche Organ. Werden sie aktiviert (freie Aktion), sind ihre „Powerups“ jedoch deutlich überlegen.

Jeder Einsatz von kybernetischen Bauteilen hat wie die paramentalen Fertigkeiten eine Abklingzeit. Wird diese erreicht, kann das betreffende oder ein anderes Powerup des Implantats erneut eingesetzt werden.

D.h. ein Cyberarm kann beispielsweise das Powerup „Todesschlag“ einsetzen. Um danach aber das Powerup „Cyberhand“ oder einen erneuten „Todesschlag“ anzuwenden, muss 1 Stunde gewartet werden.

Die Abklingzeit kann durch spezielle Zusatz-Implantate gesenkt werden.

Jedes Bauteil hat einen Wert für Cyberbehinderung („Cyberpunkte“). Wird die Cyberschwelle des Charakters ($=HÄ+VE+Cyborg$) überschritten, tritt **Degeneration** auf.

Cyberware kann wie normale Ausrüstung auch aus Komponenten konstruiert werden.

Powerups

Powerups sind Sonderfunktionen eines Implantats. Bei nachträglicher Implantation ist eine erneute Implantationsprobe notwendig. Ihre Kosten liegen bei 50% des Implantats.

Verfügbarkeit

Die Verfügbarkeit von Cyberimplantaten ist generell gering und hängt vom Setting ab. Meistens sind sie jedoch nur in Großstädten, Arcologies und Techlabs zu finden. In manchen Settings sind es sehr seltene Relikte, in anderen Standardware.

Cybercortex

Der Cybercortex verbessert viele Operationen des Großhirns. Der Charakter wird schneller, besser, klüger und sensorisch empfänglicher. Der C-Cortex wird in verschiedenen Varianten geliefert und verfügt über diverse Powerups. Diese teilen sich die Abklingzeit.

Preis: 12000 Battens

Implantation: 25

Cyberpunkte: 1.5

Abklingzeit: 1 Tag

Wirkdauer: 1 Stunde

Menschlicher Computer

Der Träger wird zu einer Rechenmaschine, die selbst komplexeste Aufgaben im Kopf und in Windeseile nachrechnen kann.

Alle Proben zur Mathematik erhalten einen Bonus von 8.

Quell des Wissens

Der Charakter erinnert sich auf einmal an nahezu alles, was er je gelernt hat. Auch tiefes, verborgenes Wissen steht ihm zur Verfügung. Eine Wissensfertigkeit nach Wahl erhält für die Wirkdauer einen Bonus von +8.

Schneller Lerner

Mit diesem Powerup kann der SC alle Erfahrungspunkte, die er während der Wirkdauer von 1h erhält, um 25% steigern.

Cyberschild

Der Cybercortex sendet ein Verzerrungssignal, welches den Träger für die Wirkdauer immun vor telepathischer Einflussnahme macht.

Spiegelung

Mit diesem Powerup kann das Cybergehirn seinen Inhalt auf ein anderes Cybergehirn übertragen und so einen zerebralen Klon erschaffen.

Taktischer Computer

Wird das Hirn im Kampf eingesetzt und ist der Träger der Einheitsführer, erhalten alle Mitglieder der Einheit Initiative +2.

Cybernerven

Cybernerven beschleunigen die Nervenleitgeschwindigkeit und sind in der Lage, bestimmte Informationen zu filtern oder zu verstärken.

Preis: 7500 Batts

Implantation: 21

Cyberpunkte: 1

Abklingzeit: 1 Tag

Wirkdauer: 1 Stunde

Schmerzfilter

Mit diesem Filter werden alle Schmerzwahrnehmungen ausgeschaltet. Der Träger nimmt keinen Schmerz mehr wahr (außer telepathisch erzeugten). Im Kampf verdreifacht sich seine LK. Nach dem Kampf geht sie auf ihren Normalwert abzüglich des im Kampf erlittenen Schadens zurück. Häufig sind diese Neurowarrior schon tot, obwohl sie noch lange weiterkämpfen.

Taktiler Filter

Die Feinsensibilität wird stark erhöht und von Störeinflüssen bereinigt. Alle nichtkämpferischen Aufgaben, die ein gewisses Fingerspitzengefühl erfordern (Bombe entschärfen, Safe knacken, Reparatur), erhalten einen Bonus von +4.

Hand-Auge-Enhancer

Die deutlich verbesserte Hand-Auge Koordination erhöht den Angriffswert von einhändigen Schusswaffen um 4 für die Wirkdauer.

Cyberreflexe

Erhöht die Initiative im Kampf um 4.

Taktiler Enhancer

Ermöglicht eine verstärkte Wahrnehmung von Oberflächenstrukturen. Der Träger kann so Gegenstände an ihrer Oberfläche wiedererkennen, feinste Haarrisse erspüren oder den besten Sex seines Lebens haben.

Cyberaugen

Cyberaugen waren vor dem „Letzten Tag“ in vielen Teilen der Gesellschaft weit verbreitet. Sie sind einfach zu implantieren und besitzen sehr nützliche Powerups.

Preis: 1000 Battens

Implantation: 13

Cyberpunkte: 0.5

Abklingzeit: 1 Stunde

Wirkdauer: 10 Minuten

Nachtsicht / IR Sicht

Gewährt dem Träger Nacht- oder IRSicht.

Farbwechsel

Ändert bis zum nächsten Wechsel die Farbe der Iris.

Fadenkreuz

Erzeugt ein kleines Fadenkreuz, das den Einsatz von Schusswaffen um 2 erleichtert, wenn die Waffe mit einem speziellen Sensor ausgestattet wurde (+200 Battens).

Zoom

Die Augen können wie ein Fernglas (x25) genutzt werden.

Flash

Die Augen erzeugen einen blendenden Lichtblitz. Dem Ziel steht eine Probe auf Abwehr zu, um nicht für 5 Kampfunden einen Malus von 2 auf alle Proben zu erhalten.

Dunkler Gott

Die Augen leuchten auf und erzeugen einen unheiligen Schein. Dies kann sehr beeindruckend und einschüchternd auf andere Personen sein. Auf entsprechende Aktionen wird ein Bonus von +2 aufgeschlagen. Das Powerup kann während der Abklingzeit beliebig oft eingesetzt werden.

Cyberohren

Cyberohren gewähren dem Träger eine große Bandbreite an Optionen. Die Grundfunktion ist der Ersatz des ausgefallenen Gehörs.

Preis: 1500 Battens

Implantation: 15

Cyberpunkte: 0.5

Abklingzeit: 1 Stunde

Wirkdauer: 10 Minuten

Funkempfänger

Die Ohren funktionieren wie ein eingebauter Funkempfänger. Für die Wirkdauer kann der Charakter den gesamten Radiowellenfunkverkehr mit einer Reichweite von 10 km abhören.

Selektiver Geräuschfilter

Durch dieses Powerup kann der Charakter eine bestimmte Schallquelle von anderen isolieren. So lassen sich störende Hintergrundgeräusche eliminieren. Das Powerup gewährt dem Träger einen Bonus von +6 auf Lauschen sowie auf das Öffnen mechanischer Schlösser.

Schalldämpfer

Mittels dieses Powerups wird der Charakter für die Wirkdauer immun gegenüber lauten Geräuschen (z.B. Detonationen).

Cybernase

Bei der Cybernase werden die Riechfasern durch künstliche Chemorezeptoren ersetzt, die nun eine Vielzahl von Gerüchen wahrnehmen können. Die Powerups sind vor allem für Scouts, Ranger und Kopfgeldjäger interessant.

Preis: 2000 Battens

Implantation: 13

Cyberpunkte: 0.5

Abklingzeit: 1 Stunde

Wirkdauer: 10 Minuten

Die Nase Voll

Schaltet das Organ ab. So erhält der Charakter keinen Malus durch Gestank jedweder Natur.

Fährte aufnehmen

Das Powerup lässt den Anwender eine bestimmte Geruchssignatur aufnehmen. Gelingt ihm eine Probe auf GEI+AU, wird er der Geruchsspur folgen oder den Geruch jederzeit eindeutig identifizieren können. Ein Patzer löscht den Sinneseindruck für immer.

Chemodetektor

Die Cybernase kann Gerüche mit einer internen Datenbank abgleichen. Spezielle Substanzen wie Chemikalien und Gase können mit einer Probe auf GEI +VE identifiziert werden.

Cyberlarynx

Der kybernetische Kehlkopf ist in der Lage, verschiedene Geräusche und Stimmen zu imitieren, die Lautstärke zu modulieren und im Sonderfall sogar einen kräftigen Schallimpuls auszulösen.

Preis: 1750 Battens

Implantation: 17

Cyberpunkte: 0.75

Abklingzeit: 1 Stunde

Wirkdauer: 10 Minuten

Tonmodulation

Verändert die Stimme des Trägers und ermöglicht es ihm eine bekannte Stimme zu imitieren. Der Unterschied der Stimmen kann nur durch eine vergleichende Probe mit GEI+VE des Hörers gegen AGI+VE des Sprechers erkannt werden.

Cyberschrei

Der Träger des Cyberkehlkopfes kann einen heftigen Schallimpuls in Form eines kräftigen Schreis erzeugen. Dies wirkt wie das Talent Schlachtruf (I).

Giftfilter

Der Larynx ist in der Lage, eine Giftfilterfunktion für die Wirkdauer zu gewährleisten. Partikelgifte, Staub und auch radioaktiver Fallout werden für diese Zeit vom Körper in geringeren Mengen aufgenommen. Für „Noxe trotzen“ wird ein Bonus von 8 gewährt.

Cyberherz

Das Cyberherz ist sehr weit verbreitet unter Supercyborgs und anderen Kommandoeinheiten. Es gewährleistet eine deutlich verbesserte Leistungsstärke, höhere Ausdauer und geringe Ermüdung.

Patzt der Cyberdoc bei der Verpflanzung dieses Organs, stirbt der Patient.

Preis: 5000 Battens

Implantation: 20

Cyberpunkte: 1

Abklingzeit: keine

Wirkdauer: 1 Tag

Höhere Ausdauer

Der Träger des Cyberherzens kann sein KÖR-Attribut für 1 Stunde pro Tag um 3 steigern. Hierdurch verändern sich auch alle abhängigen Werte. Diese Ausdauersteigerung ist kumulativ mit anderen Implantaten.

Verbesserte Kondition

Gewaltmärsche richten bei Anwendung dieses Updates keinen Erschöpfungsschaden an.

Cyberlunge

Die Cyberlunge bietet ihrem Träger eine hohe Sauerstoffkapazität und Verbesserung der Gewebeoxygenierung. Partikelfilter erhöhen zudem die Strahlungsresistenz, wenn sie auf Höchstleistung arbeiten.

Preis: 2000 Battens

Implantation: 18

Cyberpunkte: 1

Abklingzeit: 1 Tag

Wirkdauer: 1 Stunde

Höhere Ausdauer

Der Träger der Cyberlunge kann sein KÖR-Attribut für 1 Stunde pro Tag um 2 steigern. Hierdurch verändern sich auch alle abhängigen Werte. Diese Ausdauersteigerung ist kumulativ mit anderen Implantaten.

Atemluftspeicher

Der Träger kann die Luft 10 mal so lange anhalten wie ein normaler Charakter.

Partikelfilter

Die Filter erhöhen „Noxe trotzen“ um 8, wenn sie auf Höchstleistung arbeiten und der Charakter radioaktive Masse eingeatmet hat. Ferner wird der Charakter für die Wirkdauer immun gegenüber Atemgiften.

Cybermagen

Der Cybermagen (und auch der dazugehörige Cyberdarm) verdaut und entgiftet alles, was aufgenommen wird. Mit ihm kann der Träger teilweise sogar ungenießbare oder giftige Nahrung zu sich nehmen.

Preis: 4500 Battens

Implantation: 18

Cyberpunkte: 1

Abklingzeit: 12 Stunden

Wirkdauer: 1 Stunde

Bessere Verwertung

Der Träger kann eine einzelne Mahlzeit deutlich besser verwerten als normale Individuen. Hat er eine Mahlzeit

zu sich genommen und aktiviert er das

Powerup, wird diese Mahlzeit 3x so effektiv aufgenommen. Er hungert also seltener.

Entgiftung

Bei Aktivierung dieses Powerups ist

der Träger für die Wirkdauer fast immun gegen Einnahmegifte (Gift trotzen +8).

Säureangriff

Der Träger des Magens kann eine sehr aggressive Säure produzieren und diese gegen einen Gegner speien. Der WB des Odemangriffs beträgt +3. Die Säure zerstört zudem metallische und organische Materialien, wie Schlösser, Kleidung, Rüstung usw. Bei jeder Anwendung erleidet der Charakter jedoch selbst nicht abwehrbaren Schaden in Höhe von 1W20/10 Punkten durch die Verätzungen im Mund/Rachenraum.

Cyberleber

Die Cyberleber ist eine deutlich bessere Entgiftungsanlage als das Original.

Preis: 5000 Battens
Implantation: 22
Cyberpunkte: 1
Abklingzeit: keine
Wirkdauer: 1 Tag

Metabolisierung beschleunigen

Gifte und pharmakologische Substanzen werden bei Einsatz dieses Powerups deutlich schneller eliminiert. Proben auf „Gift trotzen“ erhalten einen Bonus von 8.

Gerinnungsverstärkung

Durch dieses Powerup schüttet die Leber vermehrt Gerinnungsfaktoren aus und verstärkt die Blutgerinnung. Ist das Powerup aktiv, kann der Charakter bei der nächsten Nachtruhe und bei „Veschnaufen“ doppelt regenerieren.

Cybernieri

Die Cybernieri vermag den Wasserhaushalt zu kontrollieren und die Entgiftung von pharmakologischen Substanzen zu beschleunigen.

Preis: 1000 Battens
Implantation: 15
Cyberpunkte: 0.75
Abklingzeit: 1 Tag
Wirkdauer: 1 Tag

Metabolisierung beschleunigen

Gifte und pharmakologische Substanzen werden bei Einsatz dieses Powerups deutlich schneller eliminiert. Proben auf „Gift trotzen“ erhalten einen Bonus von 8.

Wasser sparen

Der Körper des Trägers spart Wasser noch effektiver als bei normalen Nieren. Durst und Wassermangeleffekte treten erst einen Tag später auf, wenn dieses Powerup aktiviert wurde.

Cyberhaut

Die Haut des Trägers wurde komplett gegen eine künstliche Haut ausgetauscht, die ebenfalls atmungsaktiv und regenerationsfähig ist.

Preis: 5000 Battens
Implantation: 21
Cyberpunkte: 2
Abklingzeit: 12 h
Wirkdauer: 1h

Tarnmodus

Der Träger kann durch Neuausrichtung der Dermofibrillen die Hautfarbe ändern. Egal ob zu Schwarz, Weiß oder zu einem Tarnmuster. Dies gewährt einen Bonus von +4 auf alle Tarnungsversuche.

Verstärkung

Die Dermofibrillen verdichten sich und gewähren so eine natürliche PA von 2 für die Wirkdauer.

Wanderndes Tattoo

Eine sehr schöne Spielerei ... keine Abklingzeit.

Strahlenschutz

Die Dermofibrillen verdichten sich für eine Stunde und gewähren einen Bonus auf „Strahlung trotzen“ von +4

Faradaywandlung

Die Dermofibrillen verdichten sich für eine Stunde und gewähren einen Bonus von 4 bei Abwehr von Impulsschaden.

Cyberarm

Eine komplette kybernetische Prothese für einen Arm.

Preis: 4500 Battens
Implantation: 18
Cyberpunkte: 1.25
Abklingzeit: 1 h
Wirkdauer: variabel

Todesschlag

Ein Kraftakt, der einmal pro Kampf durchgeführt werden kann: Mit diesem Powerup darf einmalig 3 x KÖR zu einem waffenlosen Angriff oder einem Nahkampfangriff hinzugezählt werden.

Stärke des Cyborgs

Ebenfalls ein Kraftakt. Bei Aktivierung ist die Eigenschaft Stärke für 1h um 4 erhöht.

Energieschlag

Einmalig pro Tag kann der Cyborg alle Energie in dem Arm fokussieren und einen Energiestahl mit WB +8/+12 und Reichweite 10m abfeuern. In diesem Fall gilt eine Abklingzeit von 24h.

Verbesserte Auge-Handkoordination

Sind Cyberarm und Cyberauge kombiniert, gilt ein dauerhafter Bonus von +2 auf alle Schusswaffenproben. Dies ist kumulativ zu „Fadenkreuz“. Diese Fertigkeit gilt andauernd und bedarf keines Einsatzes von Energie, die Abklingzeit entfällt.

Cyberhand

Die integrierte Cyberhand ist deutlich geschickter und schneller als eine normale Hand. Einmal pro Abklingzeit steigert sie GE um 3.

Cyberwaffe

Der Arm beherbergt eine integrierte Waffe, die jederzeit genutzt werden kann. Dieses Powerup benötigt keine Abklingzeit. An Waffen kommen alle einhändigen Waffen in Frage.

Meisterwerfer

Der Träger des Implantates erhöht dauerhaft die Grundreichweite einer Wurfwaffe (Messer, Granate) um 50%. Keine Abklingzeit.

Cyberbein

Eine komplette kybernetische Prothese für ein Bein.

Preis: 4000 Battens

Implantation: 20

Cyberpunkte: 1.5

Abklingzeit: 1 h

Wirkdauer: variabel

Spurt

Mit dem Cyberbein kann „Laufen“ einmal pro Abklingzeit verdoppelt werden. Besitzt der Träger zwei Cyberbeine sogar vervierfacht.

Cybertritt

Der Tritt erhöht einmalig den WB für den Nahkampf um 8.

Cybersprung

Einmalig pro Abklingzeit kann der Charakter dreimal so hoch oder weit springen.

Cyberholster

Ein integrierter Holster für eine Einhandwaffe. Free to use. Keine Abklingzeit.

Cybermuskeln

Alle Muskeln des Cyborgs wurden durch Biopolymere verstärkt, was einen permanenten Bonus gewährt.

Preis: 7500 Battens

Implantation: 22

Cyberpunkte: 1.0

Abklingzeit: keine

Wirkdauer: ständig

Muskelstraffung

Die ST des Charakters steigt um 1.

Muskelverstärkung

Die BE des Charakters steigt um 1.

Cyberknochen

Alle verbliebenen Knochen des Charakters bestehen aus Duranium. Die Wirkung dieses Implantats mit seinen Powerups ist dauerhaft.

Preis: 5500 Battens

Implantation: 17

Cyberpunkte: 1.0
Abklingzeit: keine
Wirkdauer: ständig

Heftige Schläge

Alle waffenlosen Nahkampfangriffe erhalten WB+2.

Bessere Struktur

Die Cyberknochen gewähren dauerhaft HÄ+2.

Cyberaccessoires

Cyberaccessoires sind Bauteile, die zur Interaktion der Cyberware integriert werden können. Sie reduzieren u.a. Abklingzeiten und erhöhen die Stärke einzelner Komponenten.

Neuralprozessor

Verstärkt die Interaktion der Cyberware mit dem Körper. Der implantierte Neuralprozessor halbiert die Abklingzeiten aller bisherigen und zukünftigen Implantate. Dieses Accessoire wirkt kumulativ zu anderen Implantaten, die die Abklingzeit verändern.

Preis: 8000 Battens
Implantation: 21
Cyberpunkte: 0.25
Abklingzeit: keine
Wirkdauer: ständig

Energieport

Der Cyborg besitzt einen Ladeport, mit dem er Cyberware wieder aufladen kann (1 Batterie gleich welchen Typs oder an speziellen „CYBERPORT™“ Stationen). Hierdurch werden alle Implantate ungeachtet ihrer aktuellen Abklingzeit sofort wieder verfügbar.

Preis: 550 Battens
Implantation: 16
Cyberpunkte: 0.5
Abklingzeit: keine
Wirkdauer: ständig

Interner Akkumulator

Muss pro Cyberimplantat einzeln erworben werden. Der Akkumulator halbiert die Abklingzeit von Cyberware. Dies ist kumulativ zum Neuralprozessor. Sind beide implantiert, beträgt die Abklingzeit noch 25% der Ausgangszeit.

Preis: 1500 Battens

Implantation: 15

Cyberpunkte: 0.25

Abklingzeit: keine

Wirkdauer: ständig

Interner Superakkumulator

Dieses sagenumwobene Relikt der Technik führt dazu, dass die Cyberware dauerhaft anwendbar ist. Abklingzeiten können komplett ignoriert werden. Der Superakkumulator muss für jede Cyberware einzeln erworben und implantiert werden.

Preis: unbekannt

Implantation: wie Implantat +4

Cyberpunkte: 0.25

Abklingzeit: keine

Wirkdauer: ständig

DNS-Anpassung

Verbessert die Kompatibilität der Cyberware mit dem Körper. Dieses Bauteil muss pro Cyberware einzeln erworben werden. Die DNS-Anpassung reduziert die Cyberpunkte des neuen Bauteils um 50%.

Preis: Implantatkosten x10

Implantation: wie Implantat+5

Cyberpunkte: -

Abklingzeit: keine

Wirkdauer: ständig

Nano-MED-BOTs

Dieses Nanotech-Bauteil führt zu einer Regeneration der Lebenskraft von 1 Punkt pro Stunde.

Preis: 8000

Implantation: 15

Cyberpunkte: 0.5

Abklingzeit: keine

Wirkdauer: ständig

Faraday-Versiegelung

Das Cyberimplantat kann nicht durch EMP oder Impulsschaden deaktiviert werden.

Preis: Implantatkosten x2

Implantation: +5

Cyberpunkte: +0

Revision #9

Created 28 January 2019 23:42:21 by Jolly

Updated 18 February 2019 11:18:02 by Jolly